FlutterFlow, développer une application multiplateforme sans coder
Outil de No Code basé sur le Framework Flutter de Google

Cours Pratique de 5 jours - 35h
Réf : FLF - Prix 2025 : 3 020 HT

Créer des applications mobiles multiplateformes avec le No Code FlutterFlow. Basé sur Flutter, FlutterFlow vous permet de créer des interfaces natives sur iOS et Android, sans aucune ligne de code, à partir d'une interface en drag & drop. Cet outil vous permet un développement rapide et une mise en ligne simplifiée.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant sera en mesure de :

Concevoir une application mobile multiplateforme avec FlutterFlow

Structurer une page d'application mobile

Comprendre les grands principes de la gestion de données

Accéder à des données et les manipuler

Tester et déployer une application mobile

LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 06/2024

1) Genèse et contexte : Introduction au no-code

- Qu'est-ce que le No Code ?
- Le marché du No Code aujourd'hui.
- No Code et Low Code : quelles différences ?
- Avantages et inconvénients du No Code, quand utiliser les outils No Code ?
- Les atouts et différences des plateformes No Code.
- Le No Code peut-il remplacer le code ?

Echanges : Présentation des différentes plateformes No Code.

2) FlutterFlow, introduction et découverte de l'environnement

- Qu'est-ce que FlutterFlow ?
- Découverte de la documentation officielle.
- Tarification et différences.
- L'environnement FlutterFlow, tableau de bord, Projets, Marketplace, organisation d'équipe, Ressources.
- Canva Area, Tool Bar, Settings, Design system.
- UI builder, Widgets Panel, Widget Tree, Widget Properties.
- Découverte des widgets.
- Mode Prévisualisation et Mode Test.

Travaux pratiques : Création d'un compte sur le site FlutterFlow. Création d'un nouveau projet et modification du widget text.

3) Layout, structure de base, utilisation des éléments de page

- Comprendre le concept de layout avec FlutterFlow.

PARTICIPANTS

Toute personne désirant apprendre à créer des applications mobile No Code.

PRÉREQUIS

Aucune connaissance particulière.

COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques…
Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

• Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les stages pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
• À l'issue de chaque stage ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
• Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le stagiaire a bien assisté à la totalité de la session.

MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Pour toute question ou besoin relatif à l'accessibilité, vous pouvez joindre notre équipe PSH par e-mail à l'adresse psh-accueil@orsys.fr.

- Widgets de layout : column, row, stack, container. Axe principal et axe secondaire.
- Création de nouvelles pages.
- Widget AppBar et Silver AppBar.
- NavBar.
- Drawer et EndDrawer.
- FloatingActionButton.
- Découverte des Actions de navigation : Navigate To, Navigate Back, Drawer.

Travaux pratiques : Création d'une mise en page simple d'après une maquette. Création de plusieurs pages avec utilisation des différents éléments de page.

4) Gestion des actions événementielles

- Qu'est-ce qu'une action événementielle ?
- Les différentes actions possibles.
- Ajouter une ou plusieurs actions.
- Les types d'événements : On Tap, On Double Tap, On Long Press.
- Définir une suite d'actions.

Travaux pratiques : Création d'une page avec gestion événementielle sur une snack bar.

5) Data et Backend

- Découverte et gestion du Local State.
- Requêtes et manipulations de données hébergées en local.
- Découverte et gestion de Firestore / Firebase.
- Qu'est-ce qu'une base de données ?
- Connecter une base de données Firestore avec une application FlutterFlow.
- Structure d'une base de données Firestore.
- Requêtes et manipulations de données hébergées sur Firestore

Travaux pratiques : Création d'un compte Firebase et création d'une application avec gestion de données.

6) Gestion des formulaires et authentification

- Les différents widgets de formulaire.
- Enregistrer une donnée de formulaire en base de données.
- Système d'authentification par Firebase.

Travaux pratiques : Création d'une application avec authentification.

7) Animation

- Les différents types d'animation.
- Ajout d'animation à des éléments de pages.
- Les déclencheurs d'animations.
- Animation sur déclencheur d'action.

Travaux pratiques : Création de plusieurs pages avec gestion d'animation.

8) Intégration, Test et déploiement

- Les différentes intégrations possibles avec FlutterFlow (Supabase, Admob, Algolia…).
- Déploiement AppStore avec Codemagic.
- Déploiement Google Play avec Codemagic.

Travaux pratiques : Création et tests d'une application complète.

LES DATES

CLASSE À DISTANCE	PARIS
2025 : 08 sept., 15 déc.	2025 : 01 sept., 15 déc.